



TITLE:

心理臨床における人形の存在意義
と役割に関する研究－人形遊びの
心理臨床－(Abstract_要旨)

AUTHOR(S):

菱田, 一仁

CITATION:

菱田, 一仁. 心理臨床における人形の存在意義と役割に関する研究－人形遊びの心理臨床－. 京都大学, 2015, 博士(教育学)

ISSUE DATE:

2015-07-23

URL:

<https://doi.org/10.14989/doctor.k19215>

RIGHT:

学位規則第9条第2項により要約公開

京都大学	博士（教育学）	氏名	菱田 一仁
論文題目	心理臨床における人形の存在意義と役割に関する研究 － 人形遊びの心理臨床 －		
<p>（論文内容の要旨）</p> <p>本論文は、心理臨床における人形の存在意義と役割について焦点を当てて検討したものである。</p> <p>第1章では、心理臨床において人形が用いられるようになった経緯について検討された。心理臨床において人形は、遊戯療法や箱庭療法、芸術療法などで用いられるが、それらはあまり自覚的な吟味なく心理療法における自然な流れの中で使われるようになってきており、なぜそれが人形なのかといった点については十分に検討されることなく、いつのまにか当然のように使われるようになっていったことが明らかにされた。</p> <p>心理臨床は、エレンベルガー（Ellenberger, H.）などによってその源流をシャーマンに求めることができると言われているが、人形はそもそもシャーマンたちによって病気の治療に使われるものだった。日本においても巫女やイタコといったシャーマンによって治療などを目的に人形は使われてきており、治療を目的としていたという点で、現代の心理臨床にもつながっていた。そして、Jung, C.G.の人形に対する考えが、古来使われてきた人形と心理臨床とをつないでくれると考えられた。</p> <p>第2章では、実際の事例の中で人形がどのように用いられているかについて、専門誌『遊戯療法学研究』の中で人形が使用されている事例論文をメタ的に分析することで検討された。その中で、人形がクライアント、セラピストとの間で3つのパターンで用いられていることが考えられた。それらが、クライアントとセラピストが共に人形を見つめる共視的な三者関係と、クライアントが自分のものとして人形を使うことをセラピストが見守る二・五者関係という関係のあり方に大きく分類されることが分かった。そして、事例の中での3つのパターンの現れ方によって、各事例は6つのタイプに分類された。続いて、タイプごとに事例を検討することで、人形がクライアントのイメージを表現するための媒体となり、クライアントとセラピストでイメージを共有するための道具、クライアントとセラピストとの間に絆を作るもの、反対にそうした関係の親密さが侵襲的に感じられるときには親密な関係からクライアントを守るもの、という3つの役割を持っていることが考えられた。</p> <p>第3章では、心理臨床における人形の役割について、人形の本質的な役割から検討された。人形は仏像などとは異なり「私」のものとして弄ばれることによって、「私」であって「私」でないものという特徴を持つことになると考えられた。それによって、人形は「私」の苦しみを代りに引き受け、「私」にとって受け入れられないものを流し去るという役割を担っていた。そして、儀礼の中で人形が流されることによって、それを行う共同体にとって関係を強化するものと考えられ、それは第2章でみられた二・五者関係を通すことで、それを共有することのできたクライアントとセラピストの間に強力な関係ができたと考えられることと共通していると考えられた。</p> <p>第4章では、「私」の代理としてではなく、魂を宿すものとして考えられた人形について検討された。人形は、良くないものを流し去るだけではなく、儀礼の中で荒々しい暴力性や性的な衝動が託され、それが改めて共同体で取り込まれることによって、普段は良くないものとされている荒々しい生命性との関係が更新されるものとして考えられた。こうした役割は、第3章でみた「私」のもつ良くないものを流し去るという、人形の役割と矛盾しているように思われる。しかし、そのどちらにも共通する点が、普段は良くないものとされているものといかに関係を持つか、という点だと考え</p>			

られた。さらにそうした人形が担っている重要な役割の一つが、そうした儀礼を執り行う共同体の内としての関係を強化することだった。儀礼を共有することによって、良くないものから共同体を守ると同時にそれらとの関係を更新し、その中で共同体の絆を強めることが考えられた。

第5章では、人形を考える上で切り離すことのできない「遊び」という言葉について検討された。遊びは、日本文化の中では、管絃の遊びや遊女、遊部という葬送に関わる語として使用され、これまでに主に心理臨床の遊び研究の中で扱われてきた意味とは異なった側面を持っていることが分かる。そして、遊びという語が超越的なものと深く関わるヌミノース的な体験を持ったものとして考えられてきたことが分かった。そして、現代における遊びについて考える時、何かに熱中して遊ぶ時の体験もまた、上に見たようなヌミノース的な体験に通じるものであることが考えられ、それは遊戯療法においても同様であることが考えられた。そして、そうした遊びの中で使われる人形は、ヌミノース的な体験に繋がっているために、クライアントのテーマを表現したイメージに開かれていく事ができたのと同時に、それが物として存在しているがゆえに、そうした超越的なものに触れることからわれわれを守ってくれるという二重性を持っているものとして考えられた。

第6章では、著者の担当した事例を通して、遊戯療法における人形の役割について検討された。事例のはじめ、クライアントのA君は人形を使った二・五者関係の中で間接的にセラピストを攻撃したが、次第にセラピストと共にイメージを共有していくことができるようになっていった。面接はA君の父親の転勤に伴う引っ越しによって終結しているが、その直前の回には、A君は「史上最大の恐怖」という、すべてを破壊していくロボットを登場させる。それに対して、怪獣が戦いを挑むが、倒されてしまう。しかし、そこに世界に一輪しか咲かない花が生まれる、というプレイが人形を用いて展開されていった。その時の人形は、まさにA君自身が感じているような不安や恐怖を、人形という形で外部に象徴的に登場させ、それとどのように関係を持つのか、というテーマを表現していたと考えられた。

第7章では、古代から使われてきた人形とは異なった、現代の人形の特徴について検討するために、いくつかの物語や映画などが検討された。その中では、Descartes が人間を機械的な機構の集合として記述して以降、人間自体を機械的なものとみなす考え方、つまり神と人の中にあるものとしての人形ではなく、物と人の中にあるものとしての人形というあり方が広がっていったことが考えられた。それは、ただの物として、機械的に変更されていく空虚さを抱えた現代を生きる人の象徴であると考えられた。しかし、そのように役割が変わっても、人形の担っている、共同体に強いつながりをもたらすという役割は変わっていないと考えられた。

第8章では、心理臨床のテーマと人形の関わりについて検討された。心理臨床のテーマは「私」という存在が内的・外的な分裂の痛みをいかに生きるかということだと考えられ、そうしたテーマは人形が担ってきたと考えられた役割と共通していると考えられた。つまり、人形は「私」にとって良くないものを流し去るものであると同時に、逆にそれを取り込むことによって関係を更新していくものでもあると考えられた。現代においては、儀礼において使われる人形の役割の多くは失われているものの、心理臨床では決められた枠の中で、そうした役割を人形が担うことができると考えられた。そして、それを共有出来たときクライアントとセラピストの間には、クライアントの生きるテーマに取り組むための強力な関係ができる。そして、人形の担っているテーマが心理臨床におけるテーマと共通しているからこそ、心理臨床の場面では、自然と人形が用いられるようになったと考えられた。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、心理臨床における人形の意味を研究したものである。それには人形を具体的で特殊な対象として研究するという方向と、人形という視点から心理療法を問い直すという方向の二つの側面を持っていると考えられ、本研究はその両方の観点の間を動いている。そもそも心理療法における人形に焦点を当てた研究がこれまであまり存在してこなかったし、また特に後者の人形という視点から心理療法を考え直すというのは非常に実りのあるものだと言えよう。つまりたとえばセラピストの存在も、一つの人形として考えられるからである。

第1章「心理臨床と人形の歴史」では、心理療法において人形が子どもの遊びに用いられるものとして自然に導入されてきたことが確認された後で、人類学的な知見から、人形がシャーマンによって病気の治療に使われたことが報告される。ユングの幼少時における人形の体験とオーストラリアのアボリジニのチュリンガーとの類似から、そのような人類学によって見出された人形の使われ方が現代の心理療法にもつながっているという指摘は説得力を持つものであった。

第2章「心理臨床の事例の中で使われる人形」は、2001年に創設された遊戯療法を扱う専門誌『遊戯療法学研究』の中の事例研究46事例を取り上げ、その中での人形の使われ方と意義をメタ分析したものである。心理臨床における人形を研究する場合に、自らの事例研究の中での人形を、人類学、神話・昔話の知見を対照させつつ解釈学的に分析していくという個別的な方法が中心となると思われ、それは本研究でも自験例を扱った第6章などでなされている。それは個別性から普遍性に迫る一つの方法論であるけれども、客観性という意味では弱点があると言えよう。それに対して本研究は、多くの事例をメタ分析するという方法論を併用することによって、客観性をも担保しようと試みているのは評価できる。

メタ分析を通して、人形を使う3つのパターンが取り出される。即ち①人形がクライアントとセラピストのどちらにとっても第三者の対象として存在している場合、②クライアントが人形と関わり、セラピストはそれを見守る場合、③クライアントが人形を通してセラピストに関わる場合、の3つである。そして著者は、①で三者関係が成立しているのに対して、②と③の場合を、二者関係と三者関係と区別して「二・五者関係」と名づけ、これらのパターンが心理療法の初期や、面接関係が不安定になったときに現れることを事例のメタ分析から指摘する。このような遊戯療法のメタ分析を通して、人形がどのように使われているか、またその使い方が治療関係の成立や回復に寄与しているかを明らかにできたのは、画期的であると考えられた。ここで確認されたパターンや、その変化の仕方が、他の事例においても有効であるかどうかなど、今後の発展も期待できると思われる。

第3章から第5章は、いわば人形や人形イメージの人間学的な分析である。第4章の「人形と無限性」、第5章の「遊びと人形」におけるヌミノース体験の強調に見られるように、超越性との関わりはかなり焦点が当てられている。その中で取り出されてきた中心的な本質は、第3章のタイトルにもなっている、人形が「私」であって「私」でないということである。だからこそ人形が超越的なものと関わりつつも、雛人形を流すなどの行為や儀式に見られるように、われわれが超越的なものにふれると同時に、それから分離されたり、守られたりすることを可能にしている。人形というのは、まさに境界的な存在であると言えよう。

また人形を流すことが共同体の絆を強める働きをしたことを、遊戯療法における人形の二・五者関係が、治療関係の構築や回復に寄与したことに関係づけて論じている。

それは、第2章におけるデータのメタ分析とそれ以降の章における解釈学的な分析との間に有機的なつながりを生んでおり、本論文の方法論的多様性が実を結んだものとして特筆すべきことと考えられた。

第6章は、著者の担当した事例研究から、心理療法の中での人形の意義を論じたものである。事例のはじめ、クライアントは怪獣の人形を通してセラピストに出会い、その怪獣によってセラピストを間接的に攻撃する。そして次第にセラピストとイメージを共有していくことができるようになり、最終回の前の回では、「史上最大の恐怖」という、すべてを破壊していくロボットに対して、怪獣が戦いを挑むが、倒されてしまうという遊びを演じる。しかし、怪獣は石になり、そのまわりに森ができて、口から生えてきた世界に一輪しかない花が咲く。これは著者も分析しているように、事例のメタ分析による二・五者関係から三者関係への人形の意味の移行に見事に沿っており、メタ分析と個別の事例研究を関連させた研究として意義深いと考えられた。また人形の死と再生による変容は、ジブリの映画「もののけ姫」における森の再生を彷彿させるようなものであり、人形の超越性との関わりが、心理療法においても見られることが示されたと考えられた。

第7章「現代の人形」は、これまでの人形の人類的・人間学的な分析が、人類の古来からの人形との関わりに主として依拠してきたのに対して、現代における人形に焦点を当てている。ややマニアックではあるが、そこで扱われる人形はこれまでのような神と人との間にある人形ではなくて、物と人との間にある人形である。そこには超越というものは存在しないかもしれない。しかしその場合にも、二・五者の視点からもたらされるような、共同体に強い絆をもたらすという機能は変化していないことが示されたのは興味深い。

最後の第8章は、「心理臨床のテーマと人形」という題であるが、むしろこれまでの成果を踏まえて、「人形」という視点から心理療法を問い直したものと考えることができよう。つまり、「私」であって「私」でない人形は、「私」にとって良くないものを流し去ることを可能にするものであると同時に、逆にそれを取り込むことによって関係を更新していくものでもある。これはまさに心理療法の営みそのものであると考えられるのである。従って著者が指摘しているように、現代においては、儀礼において使われる人形の役割や機能の多くは失われているものの、心理臨床では決められた枠の中で、そうした機能が時には人形によって、時には人形以外の形で担われているということができよう。

本論文は人形についての非常に豊かな研究であり、また読み物としても極めて魅力的なものでありながら、いくつかの問題点も指摘された。たとえば、人形との関わりにおいて、既に主体が成立していることが前提となっている立場が中心となっていて、主体成立以前における人形のあり方がやや区別されずに分析されていることなどである。しかしそのような指摘も、本論文に含まれているさらなる発展の可能性を示していると考えられ、本論文の価値をいささかも下げるものではない。

よって、本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また、平成27年5月21日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、(期間未定)当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日： 年 月 日以降